



Estado de Santa Catarina
Prefeitura de Curitiba

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CURITIBANOS – SC

EDITAL I - CAMPEONATO DE GAME VR-2022

EDITAL DO I CAMPEONATO DE VIDEO GAME DE REALIDADE
VIRTUAL PARA ALUNOS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO
MUNICÍPIO DE CURITIBANOS-SC 2022



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitiba

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 A Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Curitiba, no uso de suas atribuições, torna público o Edital do I Campeonato de Game VR, na forma de Lei 99º/2022 e convida os alunos de sétimo (7º) ao nono (9º) ano matriculados na Rede Municipal de Ensino, a realizarem inscrição para o campeonato que acontecerá durante o mês de outubro, conforme cronograma do Quadro 1.

1.2 Cronograma de execução do Edital

Quadro 1

ATIVIDADE	DATAS
Data de Publicação do Edital	26/09/2022
Período de Inscrições	03 à 07/10/2022
Período para Treino	17 à 21/10/2022
Jogos de Seleção	24 À 27/10/2022
Jogos Finais e Premiação	28/10/2022

2. OBJETIVO GERAL

2.1 Promover momentos de entretenimento, oportunizando aos alunos o contato com os jogos eletrônicos, mais especificamente com a realidade virtual buscando desenvolver, estimular e construir diversas habilidades conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 3.1 Desenvolver capacidade de criar estratégias;
- 3.2 Estimular raciocínio lógico e agilidade;
- 3.3 Estimular atenção, concentração, percepção e memória;
- 3.4 Estimular coordenação motora, espacial, viso-motora;
- 3.5 Diferenciar cores e direções;
- 3.6 Trabalhar com desafios;
- 3.7 Compreender e organizar seus pensamentos dentro da realidade virtual;
- 3.8 Estimular a inteligência emocional, interpessoal e intrapessoal.



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitibanos

4. JUSTIFICATIVA

O Projeto Campeonato De Game VR - Realidade Virtual, foi criado pensando em desenvolver habilidades e competências conforme a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, nas crianças através de jogos eletrônicos, que atualmente é um dos maiores interesses da nova geração.

Além de conhecer a sala de realidade virtual que foi criada dentro do projeto TECHEDUCAÇÃO, que tem como objetivo gerar aprendizagem de forma significativa, que foi inaugurada em 2019, mas devido a pandemia do COVID-19 não pode ser efetivamente utilizada.

Os jogos eletrônicos são uma ferramenta importante na construção da escola do futuro. Eles podem desenvolver nas crianças e nos adolescentes habilidades variadas, como atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomadas de decisão, seleção visual, entre outras podendo trazer benefícios reais para a aprendizagem.

Piaget, importante psicólogo, filósofo na área da educação, criou a teoria da psicogenética que em resumo, diz que o ser humano constrói o conhecimento de forma dinâmica, na interação com o meio. Diante disto, as experiências vivenciadas dentro da realidade virtual podem ajudar a resolver problemas na vida real.

Os jogos eletrônicos tem ligação direta com a psicogenética, e as atividades lúdicas. Afinal, ao brincar, a criança e o adolescente entram em um mundo de faz de conta, no qual podem desempenhar diversos papéis e vivenciar situações, muitas vezes, impossíveis na vida real. Ou seja, são diversas possibilidades de novos conhecimentos.

5. DA INSCRIÇÃO

5.1 As inscrições terão início em 03/10/2022 sendo finalizadas em 07/10/2022, não sendo aceitas após esta data;

5.2 Poderão se inscrever apenas alunos da rede municipal de ensino que estejam matriculados e frequentando a rede;

5.3 Alunos que estejam cursando do sétimo (7º) ao nono (9º) ano na rede municipal de ensino;

5.3 O aluno deverá estar acompanhado dos pais e/ou responsável no ato da inscrição;

5.4 No ato da inscrição o jogador poderá marcar 2 dias para treino, dos dias 17/10/2022 a 21/10/2022, não sendo possível informar quais serão as músicas selecionadas para jogo.



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitibanos

5.5 DOCUMENTOS NECESSÁRIOS PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO

- A) Ficha de inscrição (anexo) devidamente preenchida e assinada pelos pais e/ou responsáveis;
- B) Autorização de imagem preenchida e assinada pelos pais e/ou responsáveis;
- C) Atestado de frequência fornecido e assinado pela escola.

Todos os documentos deverão ser entregues dentro de um envelope na Secretaria Municipal de Educação e Cultura, Rua Marcos Gonçalves de Farias, 427 – São José - CEP 89520.000 Curitibanos- SC junto ao setor de Tecnologias Educacionais – VR.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1 O I Campeonato de Game VR acontecerá durante o mês de outubro com etapas definidas no quadro abaixo:

26/09/2022	Lançamento do Edital
24 à 27/10/2022	Ranqueada de seleção
	Ranqueada décima de finais
	Ranqueada quinta de finais
28/10/2022	Ranqueada semifinal e final

7. DAS RANQUEADAS

7.1 As ranqueadas são os jogos que irão classificar os jogadores de acordo com as melhores pontuações de cada jogador;

7.2 Acontecerá ranqueada de seleção, que irá classificando os jogadores até chegar em um total de dez (10) jogadores, que irão para as ranqueadas finais;

7.3 A ranqueada final acontecerá no auditório da secretaria de educação, podendo ter plateia;

7.4 Das ranqueadas finais

7.4.1 Ranqueadas décimas de finais que terá dez (10) jogadores competindo, e classificará cinco (05) jogadores;

7.4.2 Ranqueadas quintas de finais que terá cinco (5) jogadores competindo, e classificará três (3) jogadores;

7.4.3 Ranqueadas de semifinal, classificará dois (2) jogadores;

7.4.4 Ranqueada final que terá dois (2) jogadores competindo, e classificará o campeão.

Parágrafo único: As ranqueadas acontecerão de forma igualitária para todos os jogadores classificados, tendo três (3) vencedores que serão premiados de acordo com a classificação.



8. DA SELEÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

8.1 Seleção acontecerá por meio de ranqueadas como descritas no item 7;

8.2 Cada jogador terá duas chances em cada ranqueada para conseguir sua melhor pontuação.

8.3 Critérios de classificação:

Critérios
Maior pontuação nas ranqueadas
Idade (em caso de empate)
Maior combo de notas

8.4 Da Classificação

A classificação acontecerá em três (3) classificações, dispostas a seguir:

1º lugar;

2º lugar;

3º lugar.

8.4 Critérios de desempate

I – O aluno mais velho;

II – Maior combo de notas na música final.

9. DA PREMIAÇÃO

9.1 A premiação acontecerá de acordo com a classificação dos jogadores:

1º LUGAR UM (1) ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL QUEST 2;

2º LUGAR UMA CADEIRA GAMER;

3º LUGAR UM FONE DE OUVIDO GAMER.

9.2 A premiação acontecerá dia 28/10/2022 no Auditório da Secretaria Municipal de Educação com horário a ser confirmado.



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitibanos

10. DA COMISSÃO

10.1 A Comissão para Análise, Seleção e Classificação será formada por cinco (5) membros do quadro de funcionários da SMEC além dos fiscais para conferência da pontuação de cada jogador que irá variar de acordo com o número de jogadores.

10.2 DAS RESPONSABILIDADES DA COMISSÃO

10.2.1 Será responsável pela articulação e mobilização do campeonato;

10.2.2 Conferência dos equipamentos, bateria, higiene, funcionamento, guardião (área de jogo segura);

10.2.3 Anotação dos pontos e conferência na tela de jogo, sendo fotografada na hora que o jogador terminar a música;

10.2.4 Aviso de segurança;

10.2.5 Aviso das datas de jogo no ato da inscrição, nos jogos e através das redes sociais.

10.3 DAS RESPONSABILIDADES DO JOGADOR, PAIS E/OU RESPONSÁVEIS

10.3.1 É de inteira responsabilidade do jogador e dos pais e/ou responsáveis estar atento as datas de jogos bem como estar presente nos jogos com antecedência de pelo menos vinte (20) minutos do horário definido pela comissão organizadora.

11. DAS CARACTERÍSTICAS DO I CAMPEONATO DE GAME VR

11.1 O campeonato de Game VR, além de ser extremamente atrativo para as crianças e adolescentes, estará proporcionando um desenvolvimento amplo de habilidades e competências, sendo atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomadas de decisão, seleção visual, ritmo, coordenação motora, espacial, corporal, diferenciação de cores, entre muitas outras;

11.2 O campeonato acontecerá durante o mês de outubro em comemoração ao dia das crianças;

11.3 Os jogos acontecerão na sala de realidade virtual, localizada na Secretaria Municipal de Educação e Cultura, localizada na rua Marcos Gonçalves de Farias, nº 427, Bairro São José;

11.4 O campeonato é inteiramente **GRATUITO**;

11.5 O jogo utilizado será o **BEAT SABER**, na plataforma Óculos, da Meta Quest;



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitiba

- 11.6 No jogo, BEAT SABER, o objetivo do jogador é concluir a música com o maior número de pontos, combo de notas acertadas sem “morrer”. O jogador deve cortar com o sabre de luz, azul e vermelho os quadrados (notas) azuis ou vermelhos na direção que a seta indica;
- 11.7 O sistema de disputa será através de ranqueadas classificatórias, conforme descrito no item 7;
- 11.8 Os jogadores terão direito há dois (2) jogos de treino, que deverão ser marcados no ato da inscrição e deverá ser supervisionado pela comissão organizadora do campeonato;
- 11.9 A ranqueada final acontecerá no auditório da secretaria de educação, podendo ter plateia;
- 11.10 Os jogadores deverão jogar com os dispositivos fornecidos pela comissão organizadora, não podendo trazer seu dispositivo ou fazer login com sua conta no dispositivo fornecido.

12. DAS REGRAS E OPÇÕES DE JOGO

- 12.1 Serão aceitas inscrições apenas de alunos matriculados na Rede Municipal De Ensino;
- 12.2 Inscrições de alunos de sétimo (7º) á nono (9º) ano matriculados na Rede Municipal de Ensino;
- 12.3 As características, modalidades e condições de jogo serão definidas pela coordenação do campeonato de acordo com cada categoria, visando qualidade, igualdade e justiça para todos os participantes, sendo informada no dia da competição;
- 12.4 Os jogos serão iguais para todos;
- 12.5 Os jogadores terão 2 chances de marcar sua melhor pontuação, podendo ser escolhida a melhor pelo jogador;
- 12.6 Os jogadores classificados para o jogo de semifinais e final poderão ter torcida organizada;
- 12.7 As torcidas deverão manter o respeito e organização, podendo causar a desclassificação do jogador caso contrário;
- 12.8 Será desclassificado do campeonato aqueles que descumprirem com as regras do mesmo;
- 12.9 Em caso de desconfiguração dos controles ou óculos vr por falta de bateria ou problemas técnicos, o jogador poderá pedir o devido ajuste para a comissão organizadora, que irá verificar a veracidade da situação para que então seja feito os ajustes dando par o jogador uma nova chance;
- 12.10 Em caso de solicitação de ajustes (descritos no item anterior) após o início da música sem a devida necessidade, o jogador estará desclassificado.



Estado de Santa Catarina Prefeitura de Curitiba

13. LOCAIS DE JOGO

13.1 Os jogos de seleção acontecerão na sala de realidade virtual da Secretaria Municipal De Educação E Cultura De Curitiba- SC;

13.2 As ranqueadas finais acontecerão no auditório da Secretaria Municipal De Educação E Cultura;

13.3 As datas e horários serão definidos pela comissão organizadora do campeonato, que terão como responsabilidade publicar para que os jogadores sejam informados através do site da Prefeitura Municipal, bem como através das redes sociais da Secretaria Municipal de Educação e Cultura:

13.3.1 Instagram @seceducaocult;

13.3.2 Facebook @Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Curitiba;

13.4 Não será da responsabilidade da comissão organizadora a falta de comparecimento do jogador se caso ele não tenha encontrado as devidas informações.

14. REGRAS DE SEGURANÇA

14.1 A segurança dos jogadores na realidade virtual, será dada a partir do guardião, área de segurança definida pelo jogo. Portanto, antes de colocar os óculos para iniciar a partida, o jogador deverá solicitar verificação deste guardião, bem como a altura do jogador, para que o mesmo não seja prejudicado;

14.2 Uma vez que o jogador aceitar a configuração, não poderá reclamar após o início da ranqueada.

15. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DE MÚSICAS

15.1 As músicas serão escolhidas pela comissão organizadora do campeonato, visando atingir todos os objetivos propostos pelo projeto, sem deixar de analisar cada categoria;

15.2 No jogo, BEAT SABER, o objetivo do jogador é concluir a música com o maior número de pontos, combo de notas acertadas sem “morrer”. O jogador deve cortar com o sabre de luz, azul e vermelho os quadrados (notas) azuis ou vermelhos na direção que a seta indica, portanto, as músicas serão selecionadas de acordo com cada categoria;

15.3 O campeonato validará apenas a pontuação final e no caso de empate o combo de notas consecutivas acertadas. Demais pontuações não serão válidas.



Estado de Santa Catarina
Prefeitura de Curitiba

16. SITUAÇÕES PASSÍVEIS DE PENALIDADE E/OU ELIMINAÇÃO

16.1 A jogador informado na ficha de inscrição que não comparecer no dia do jogo, sem justificativa prévia será desclassificado;

16.2 A não observância das normas estabelecidas neste regulamento implicará prejuízos no jogo;

16.3 Atos de indisciplina ou omissão, por parte de todos os jogadores, serão encaminhados à Comissão organizadora do I CAMPEONADO DE GAME VR e estarão sujeitos à desclassificação;

16.4 Os casos omissos sobre AVALIAÇÃO, JULGAMENTO E CLASSIFICAÇÃO serão resolvidos pela comissão organizadora do I CAMPEONATO DE GAME VR.

KLEBERSON LUCIANO LIMA
PREFEITURO MUNICIPAL DE CURITIBANOS

PATRICIA MACIEL BASTOS
SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA



Estado de Santa Catarina
Prefeitura de Curitiba

ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO

I CAMPEONADO DE GAME VR - REALIDADE VIRTUAL 2022.

NOME DO JOGADOR

NOME DOS PAIS E/OU RESPONSÁVEL

DATA DE NASCIMENTO ___/___/___

NOME DA UNIDADE ESCOLAR

***Ficha para preenchimento da comissão organizadora**

	Música 1	Música 2	Maior Pontuação
Ranqueadas de seleção			
Ranqueada 10ª de finais			
Ranqueada 5ª de finais			
Ranqueada semifinal			
Ranqueada final			

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

Curitiba-SC, ___ de _____ de 2022



Estado de Santa Catarina
Prefeitura de Curitibanos

ANEXO II

Modelo AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM

Eu, _____
portador CPF nº _____, declaro para os devidos fins, que
autorizo a utilização de imagem do meu (minha) filho (a),
_____,
com o fim específico de publicação, sem qualquer ônus para a
instituição e em caráter definitivo.

A presente autorização abrangendo o uso da imagem, é concedida à
Secretaria Municipal de Educação e Cultura e Instituição Escolar em
que o (a) aluno (a) se encontra matriculado na Rede Municipal de
Ensino.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o
uso acima descrito, sem que nada haja a ser reclamado a título de
direitos conexos à imagem ora autorizada ou a qualquer outro, e
assino a presente autorização.

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

Curitibanos-SC, ____ de _____ de 2022



Estado de Santa Catarina
Prefeitura de Curitiba

CRONOGRAMA DE APRESENTAÇÃO

JOGADOR	CATEGORIA	DATA DE JOGO